

SKRIPSI



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
MELALUI MODEL *TREFFINGER* BERBANTU PERMAINAN
BUJUR SANGKAR AJAIB PADA SISWA KELAS V**

Oleh
EKA PRABANINGRUM
NIM. 201333224

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
MELALUI MODEL *TREFFINGER* BERBANTU PERMAINAN
BUJUR SANGKAR AJAIB PADA SISWA KELAS V**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
EKA PRABANINGRUM
NIM 201333224**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” (Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.”
(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni)

You are braver than you believe, stronger than you seem, and smarter than you think. (Christoper Robin)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta (Bapak Pramu Hadi dan Ibu Rukamah) beserta adik saya tersayang (Rita Pramesti) yang selalu memberikan kasih sayang, do'a, dan dukungan kepada saya.
2. Saudara dan sahabat yang selalu memberikan do'a dan semangat untuk saya.
3. Rekan-rekan S1 PGSD UMK.
4. Segenap Civitas Akademika Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Eka Prabaningrum (NIM. 201333224) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2018

Pembimbing I



Eka Zuliana, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0628048601

Pembimbing II



Henry Suryo Bintoro, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0718058501

Mengetahui,

Ka. Progdi PGSD FKIP UMK



Ika Oktavianti, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0631108401



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Eka Prabaningrum (NIM. 201333224) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, September 2018

Tim Penguji



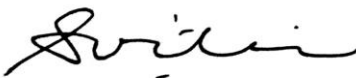
Eka Zuliana, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0628048601

(Ketua)



Henry Suryo Bintoro, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0718058501

(Anggota)



Savitri Wanabuliandari, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0624058701

(Anggota)



Jayanti Putri Purwaningrum, M.Pd
NIDN. 0611059001

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian dalam penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Model *Treffinger* Berbantu Permainan Bujur Sangkar Ajaib pada Siswa Kelas V” dapat terselesaikan dengan baik sesuai waktu yang direncanakan.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih pada pihak-pihak.

1. Dr. Slamet Utomo, M. Pd., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus atas izin dan rekomendasinya kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
2. Ika Oktavianti, S. Pd., M. Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas izin dan rekomendasinya kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
3. Eka Zuliana, S. Pd., M. Pd. dosen pembimbing I dan Henry Suryo Bintoro, S. Pd., M. Pd. dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada peneliti sejak awal penelitian sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang dengan ikhlas mendidik dan memberikan pengajaran kepada penulis hingga selesainya tugas selama studi.

5. R. Boesro Nirmolo, S. Pd., kepala SDN Langenharjo 01 yang telah memberikan izin penelitian di SDN Langenharjo 01.
6. Sholihati, S. Pd., selaku guru kelas V SDN Langenharjo 01 yang membimbing, membantu, dan memberikan informasi dalam melaksanakan penelitian.
7. Seluruh siswa kelas V, guru, dan karyawan SDN Langenharjo 01 yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
8. Sahabat-sahabat terbaikku (Deni, Nilna, Tanty, Merry, Ella, Putri, Afinda, Runita) yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan terselesaikannya skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat imbalan sebaik-baiknya dari Allah AWT. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya. Amin.

Kudus, Agustus 2018

Peneliti



Eka Prabaningrum

ABSTRAK

Prabaningrum, Eka. 2018. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis melalui Model Treffinger Berbantu Permainan Bujur Sangkar Ajaib pada Siswa Kelas V.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Eka Zuliana, S. Pd., M. Pd. (2) Henry Suryo Bintoro, S. Pd., M. Pd.

Kata kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Model *Treffinger*, Bujur Sangkar Ajaib

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis, keterampilan guru mengelola pembelajaran, dan aktivitas belajar siswa materi bilangan bulat melalui penerapan model *Treffinger* berbantu permainan bujur sangkar ajaib pada siswa kelas V SDN Langenharjo 01.

Berpikir kreatif adalah kemampuan menyelesaikan masalah dengan berbagai kemungkinan atau cara yang tepat dan benar serta mengemukakan gagasan yang baru meliputi aspek kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan elaborasi. Proses pembelajaran ini dilakukan dengan menerapkan model *Treffinger* berbantu permainan bujur sangkar ajaib pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan bulat, pembulatan, dan penaksiran. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah model *Treffinger* berbantu permainan bujur sangkar ajaib dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, keterampilan guru mengelola pembelajaran, dan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Langenharjo 01.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di kelas V SDN Langenharjo 01 dengan subjek penelitian 25 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas penelitian ini adalah model *Treffinger* berbantu permainan bujur sangkar ajaib. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika pada siklus I dan siklus II, yaitu dari 73,45 (kreatif) menjadi 83,19 (kreatif) dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 60% naik menjadi 79,2% pada siklus II. Hal ini diikuti dengan peningkatan aktivitas belajar siswa yang naik dari siklus I memperoleh persentase 60,5% (tinggi) menjadi 76,5% (tinggi) pada siklus II. Serta terjadi peningkatan juga terhadap keterampilan pengelolaan pembelajaran guru dalam pembelajaran matematika yaitu pada siklus I memperoleh persentase sebesar 73% (baik) dan disiklus II naik menjadi 84% (baik).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas V SDN Langenharjo 01 dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Treffinger* berbantu permainan bujur sangkar ajaib dapat meningkatkan kemampuan berpikir

kreatif matematika siswa materi bilangan bulat, keterampilan pengelolaan pembelajaran guru, serta aktivitas belajar siswa. Saran dalam penelitian ini yaitu guru hendaknya menerapkan model pembelajaran *Treffinger* dan menggunakan media yang lebih inovatif, selain itu peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjutan terkait penerapan dan pengembangan model *Treffinger* pada mata pelajaran dan jenjang kelas lain guna meningkatkan mutu pembelajaran serta kemampuan berpikir kreatif siswa.



ABSTRACT

Prabaningrum, Eka. 2018. *Increase the Creative Thinking Ability Through Treffinger Model with Magic Square Game to the Fifth Grade Students.* Teacher of Elementary School Education, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisors: (1) Eka Zuliana, S. Pd., M. Pd. (2) Henry Suryo Bintoro, S. Pd., M. Pd.

Key words: Creative Thinking Ability, Treffinger Model, Magic Square

This research aims to describe improving the ability creative thinking, teacher skill and students activity in round numeral material use Treffinger model with magic square game of fifth grade students of SDN Langenharjo 01.

Creative thinking is the ability to solve problem with good or correct way and tell new ideas consist of some aspects, they are fluency, flexible, newly and elaboration. The learning process used treffinger model with magic square game in the materials of properties of integers and compute operations assessment. The hypothesis of this research is Treffinger model with bujur sangkar magic game can improve mathematice creative thinking of students, teacher skill to manage learning proses and student activities of fifth grade students of SDN Langenharjo 01.

This action research conducted in fifth grade students of SDN Langenharjo 01 with 25 students as subject. Available two cycles in this action research , each cycle consist of four stages: planning, implementation, observation and reflection. The independent variable is treffinger model with magic game. The dependent variable is the students ability of math creative thinking. data collection use observation, interview, test and documentation. Data analysis use quantitative and qualitative.

The result showed that there is improvement of mathematic creative thinking in cycle I and cycle II, it is 73.45 (creative) become 83.19 (creative) with the percentage of complete classical in cycle I is 60% increase be 79.2% cycle II. There is improvement of students activity from cycle I 60.5% (High) become 76.5% (High) of cycle II. There is improvement about teacher skill, cycle I is 73% (Good) and cycle II is 84% (Good).

Based on the result of the action research have done in fifth grade student of SDN Langenharjo 01, the research concludes that apply treffinger model with magic square game can increase the ability of mathematice creative thinking students, the teacher ability of manage learning process and students activity. The researcher gives suggestion for the teacher, they can apply Treffinger model and use more innovation media, other researcher can do next research like it, but the subject of the research and the material is different. It can improve te quality of learning process in school and creative thinking of student ability.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	9
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4. Manfaat Penelitian	10
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
1.6. Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN	15
2.1 Kajian Pustaka	15
2.1.1 Kemampuan Berpikir Kreatif	15
2.1.1.1 Hakikat Berpiir Kreatif	15
2.1.1.2 Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif.....	16
2.1.1.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	17
2.1.1.4 Karakteristik tingkat Berpikir Kreatif	18
2.1.1.5 Langkah-Langkah Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif	19

2.1.2 Model <i>Treffinger</i>	20
2.1.2.1 Pengertian Model <i>Treffinger</i>	20
2.1.2.2 Langkah Model <i>Treffinger</i>	21
2.1.2.3 Manfaat Penggunaan Model <i>Treffinger</i>	22
2.1.2.4 Kelebihan Model <i>Treffinger</i>	22
2.1.3 Hakikat Matematika.....	23
2.1.3.1 Pengertian Matematika	23
2.1.3.2 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	24
2.1.3.3 Karakteristik Matematika	25
2.1.3.4 Tujuan Pembelajaran Matematika	26
2.1.4 Permainan Bujur Sangkar Ajaib	26
2.1.4.1 Prosedur Pengisian Matriks Bujur Sangkar Ajaib	28
2.1.4.2 Kelebihan Permainan Bujur Sangkar Ajaib	29
2.1.5 Materi Bilangan Bulat.....	30
2.1.5.1 Pengertian Bilangan Bulat.....	30
2.1.6 Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru dan Aktivitas Siswa	33
2.1.6.1 Keterampilan Guru dalam Pengelolaan pembelajaran.....	33
2.1.6.2 Aktivitas Belajar Siswa	36
2.1.7 Sintak Model <i>Treffinger</i> Berbantu Permainan Bujur Sangkar Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif	39
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	40
2.3 Kerangka Berpikir	42
2.4 Hipotesis Tindakan	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Seting dan Karakteristik Subjek Penelitian	46
3.1.1 Setting Penelitian.....	46
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	46
3.2 Variabel Penelitian	47
3.2.1 Variabel Bebas	47
3.2.2 Variabel Terikat.....	47

3.3 Desain Penelitian	48
3.3.1 Siklus I	51
3.3.2 Siklus II	55
3.4 Teknik Pengumpulan Data	58
3.4.1 Observasi	58
3.4.2 Wawancara	59
3.4.3 Tes	59
3.4.4 Dokumentasi	60
3.5 Instrumen Penelitian	61
3.5.1 Lembar Observasi	61
3.5.2 Pedoman Wawancara	62
3.5.3 Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	62
3.6 Validitas dan Reliabilitas	63
3.6.1 Validitas	63
3.6.2 Reliabilitas	65
3.7 Analisis Data	67
3.7.1 Analisis Data Kuantitatif	67
3.7.2 Analisis Data Kualitatif	69
3.8 Indikator Keberhasilan	70
BAB IV HASIL PENELITIAN	74
4.1 Prasiklus	74
4.2 Siklus I	76
4.2.1 Perencanaan	77
4.2.2 Tindakan	77
4.2.2.1 Pertemuan 1	77
4.2.2.2 Pertemuan 2	96
4.2.3 Observasi	109
4.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I	109
4.2.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	111
4.2.4 Refleksi	113

4.2.4.1 Analisis Hasil Observasi Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru	113
4.2.4.2 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	114
4.3 Siklus II	115
4.3.1 Perencanaan	115
4.3.2 Tindakan	116
4.3.2.1 Pertemuan 1	126
4.3.2.2 Pertemuan 2	124
4.3.3 Observasi	134
4.3.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I	135
4.3.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	137
4.3.4 Refleksi	139
4.4 Progres Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II	140
4.4.1 Progres Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru	140
4.4.2 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	141
4.4.3 Progres Kemampuan Berpikir Kreatif	143
BAB V PEMBAHASAN	147
5.1 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa	147
5.2 Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru Melalui Model <i>Treffinger</i> Berbantu Permainan Bujur Sangkar Ajaib	154
5.3 Aktivitas Belajar Matematika Siswa dengan Model <i>Treffinger</i> Berbantu Permainan Bujur Sangkar Ajaib	160
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	163
6.1 Simpulan	163
6.2 Saran	164
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN	172
PERNYATAAN	370
RIWAYAT HIDUP	371

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Karakteristik Tingkat Berpikir Kreatif	17
2.2 Kompetensi dan Indikator Pengelolaan Pembelajaran Guru	33
3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar	63
3.2 Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif	64
3.3 Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa	65
3.4 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa	65
3.5 Pedoman Penskoran Pengelolaan Pembelajaran Guru.....	66
3.6 Rambu-Rambu Analisis Hasil	66
4.2 Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.....	75
4.3 Guru mengkondisikan siswa ke dalam kelompok secara heterogen	77
4.4 Guru memperkenalkan dan menjelaskan permainan bujur sangkar ajaib....	82
4.5 Guru membimbing siswa untuk menyampaikan gagasannya	83
4.6 Siswa melakukan permainan bujur sangkar ajaib dan berdiskusi menyelesaikan LKS	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 BSA 3x3 naik 1	26
2.2 BSA angka awal 2 naik 3	27
2.3 BSA angka awal 38 turun 4.....	27
2.4 Matrix Bujur Sangkar Ajaib	28
2.5 Bagan Kerangka Berpikir	41
3.1 Desain Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Prasiklus	
1. Jadwal Penelitian	174
2. Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Langenharjo 01	175
3. Daftar Nama Kelompok Siswa Kelas V SDN Langenharjo 01	176
4. Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDN Langenharjo 01	177
5. Lembar Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDN Langenharjo 01.....	180
6. Kisi-Kisi Soal Pretes Kemampuan Berpikir Kreatif	182
7. Soal Pretes Kemampuan Berpikir Kreatif	183
8. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Pretes	185
9. Daftar Nilai Pretes Siswa Kelas V SDN Langenharjo 01	187
10. Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus I	189
11. Soal Uji Coba Siklus I	191
12. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus I	196
13. Analisis Uji Validitas Soal uji Coba Siklus I	201
14. Analisis Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Siklus I	204
15. Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus II	205
16. Soal Uji Coba Siklus II	207
17. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus II	212
18. Analisis Uji Validitas Soal uji Coba Siklus II	216
19. Analisis Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Siklus II	219
Siklus I	
20. Silabus Siklus I Pertemuan 1	220
21. RPP Siklus I Pertemuan 1	224
22. Materi Siklus I Pertemuan 1	228
23. LKS Siklus I Pertemuan 1	231
24. Silabus Siklus I Pertemuan 2	234
25. RPP Siklus I Pertemuan 2	238
26. Materi Siklus I Pertemuan 2	242

27. LKS Siklus I Pertemuan 2	244
28. Kisi- Kisi Soal Evaluasi Siklus I	247
29. Soal Evaluasi Siklus I.....	249
30. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Siklus I	253
31. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siklus I	256
32. Hasil Observasi Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I Pertemuan 1	258
33. Hasil Observasi Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I Pertemuan 2	261
34. Rubrik Penilaian Observasi Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I.....	264
35. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	269
36. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	273
37. Rubrik Penilaian Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	277
38. Contoh Pekerjaan Siswa dalam Mengerjakan Tes Evaluasi Siklus I dengan Nilai Tertinggi	280
39. Contoh Pekerjaan Siswa dalam Mengerjakan Tes Evaluasi Siklus I dengan Nilai Terendah	282
40. Contoh Pekerjaan Siswa dalam Mengerjakan LKS Siklus I Pertemuan 1..	286
41. Contoh Pekerjaan Siswa dalam Mengerjakan LKS Siklus I Pertemuan 2..	290
Siklus II	
42. Silabus Siklus II Pertemuan 1.....	294
43. RPP Siklus II Pertemuan 1	297
44. Materi Siklus II Pertemuan 1	301
45. LKS Siklus II Pertemuan 1.....	304
46. Silabus Siklus II Pertemuan 2.....	307
47. RPP Siklus II Pertemuan 2	310
48. Materi Siklus II Pertemuan 2.....	314
49. LKS Siklus II Pertemuan 2.....	317
50. Kisi- Kisi Soal Evaluasi Siklus II	320
51. Soal Evaluasi Siklus II	322

52. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Siklus II	325
53. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siklus II	327
54. Hasil Observasi Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus II Pertemuan 1	329
55. Hasil Observasi Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus II Pertemuan 2	332
56. Rubrik Penilaian Observasi Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus II	335
57. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	340
58. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	344
59. Rubrik Penilaian Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	348
60. Contoh Pekerjaan Siswa dalam Mengerjakan Tes Evaluasi Siklus II dengan Nilai Tertinggi	351
61. Contoh Pekerjaan Siswa dalam Mengerjakan Tes Evaluasi Siklus II dengan Nilai Terendah	354
62. Contoh Pekerjaan Siswa dalam Mengerjakan LKS Siklus II Pertemuan 1.	357
63. Contoh Pekerjaan Siswa dalam Mengerjakan LKS Siklus II Pertemuan 2.	359
64. Penetapan Pembimbing Skripsi	361
65. Surat Permohonan Ijin Penelitian	362
66. Keterangan Selesai Penelitian	363
67. Keterangan Selesai Bimbingan	365
68. Permohonan Sidang Skripsi	366
69. Kartu Bimbingan Dosbing 1	367
70. Kartu Bimbingan Dosbing 2	370
71. Pernyataan Peneliti.....	372
72. Riwayat Hidup	373